NUS-P-NPFF-NFRA

MODE D'EMPLOI

NINTENDO 64

Art. Nr. 1425347 M (08.00) [0800/FRA/N64]

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu POKéMON SNAP™ pour votre Nintendo®64 System.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

⚠ ATTENTION!

LA NINTENDO®64 PERMET DE VOIR DES IMAGES ET DES SIMULATIONS 3D D'UN REALISME SAISISSANT. CERTAINES PERSONNES PEUVENT ETRE AFFECTEES DE VERTIGES, NAUSEES OU AUTRES MALAISES DU MÊME TYPE. SI VOTRE ENFANT PRESENTE CES SYMPTOMES, DEMANDEZ-LUI D'ARRETER DE JOUER PENDANT QUELQUES INSTANTS ET DE REPRENDRE LA PARTIE PLUS TARD.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
© 1995 – 2000 NINTENDO/Creatures inc./GAME FREAK inc.
© 1999, 2000 NINTENDO/HAL LABORATORY, INC.
© 2000 NINTENDO.

[0999/Z1/NFR/N64]

LA MANETTE DE JEU NINTENDO®64

La manette multidirectionnelle de la manette Nintendo64 est dotée d'un système unique de capteurs analogiques qui répondent à vos commandes instantanément et avec précision, principalement lors de brusques changements de direction. Un contrôle aussi précis est impossible avec une manette conventionnelle.

Lorsque vous allumez la console (interrupteur sur ON), laissez la manette multidirectionnelle en position verticale.

Si le stick est incliné (comme dans la figure ci-contre) au moment où vous allumez la console, c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant la manette multidirectionnelle ne pourront donc pas fonctionner correctement.

Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le remonter jusqu'à sa position centrale (comme dans la figure ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

La manette multidirectionnelle est un instrument de précision. Assurez-vous de ne le mettre en contact avec aucun liquide ou corps étranger.

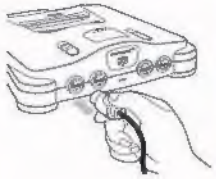
Pour jouer à ce jeu, nous vous recommandons de positionner vos mains comme sur la figure ci-dessous.

En tenant ainsi votre manette, vous déplacez le stick multidirectionnel avec le pouce gauche et, avec le pouce droit, vous activez les boutons A, B, C.

Recherchez la position idéale pour votre index gauche, en évitant toutefois de le placer à l'endroit où vous pourriez accidentellement appuyer sur le bouton Z, situé au dos de la manette.

Pour jouer à ce jeu connectez la manette dans la prise n°1, située à l'avant de la console.

Si vous changez la connexion pendant une partie, vous pourrez appuyer sur RESET ou éteindre la console (interrupteur sur OFF) pour rendre effective la nouvelle connexion.



Ce jeu est conçu pour un joueur, une seule manette est donc nécessaire.

Sommaire

La Lettre du Professeur Chen 6

Bienvenue sur l'Ile Pokémon ! 8

Démarrer la partie 10

Utilisation de la Manette 12

Déroulement de la partie 14

Notation et rapport du Prof. Chen 18

Constituer un album 20

Objets utiles 22

A propos de la galerie 24

La lettre du Prof. Chen

Un beau jour, Todd, un jeune photographe plein de talent reçut une lettre intéressante provenant du Prof. Chen, le célèbre expert en Pokémon...

Cher Todd,

Je suis le Professeur Chen et j'étudie les Pokémon. J'ai entendu parler de votre excellent travail de photographe et j'aimerais que vous m'assistiez dans mes recherches.

Je mène actuellement une étude sur l'île Pokémon. Les Pokémon sauvages sont les seules créatures qui vivent sur cette île, ce qui en fait l'endroit parfait pour les étudier dans leur milieu naturel.

J'ai tout d'abord pensé demander à des dresseurs de Pokémon de m'aider mais je crains qu'ils ne soient trop intéressés par la capture de ces Pokémon.

Si cela devait se produire, le nombre de Pokémon sur l'île chuterait et ce lieu perdrait tout son intérêt.

C'est pour cela que je voudrais que vous preniez des photos de Pokémon dans leur milieu naturel. Ces photos m'aideraient à compléter mon rapport sur les Pokémon.

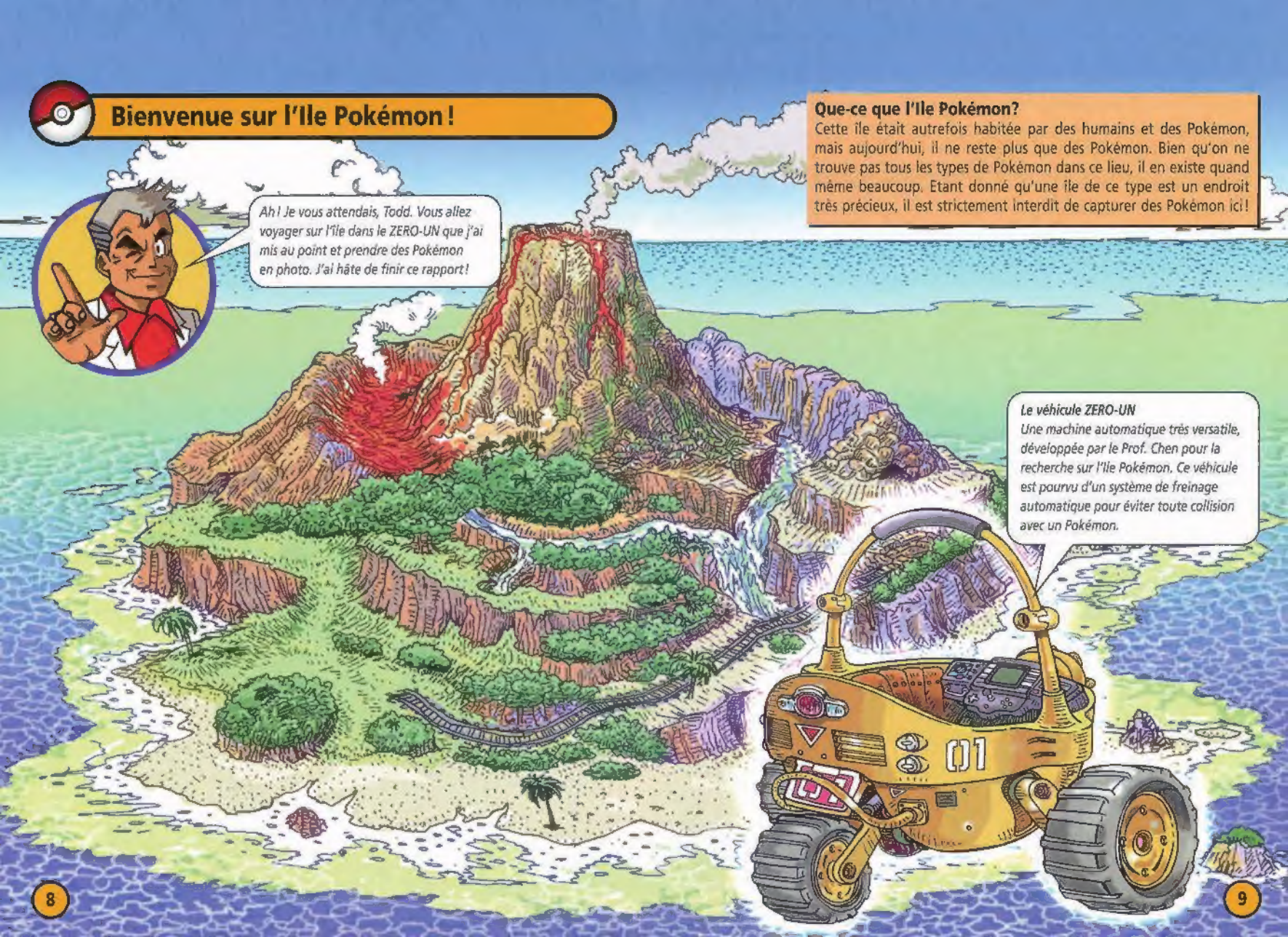
J'ai hâte de travailler avec vous. Rendez-moi visite dans mon laboratoire dès que possible, je vous attends!

Prof. Chen

Professeur Chen
Le grand chercheur spécialiste des Pokémon qui habite à Bourg Palette. Depuis quelque temps, il mène des recherches sur l'Ile Pokémon.

Todd
Un jeune photographe qui chasse tout Pokémon qu'il aperçoit. Ses talents de photographe sont plutôt aiguisés...

Bienvenue sur l'Ile Pokémon !



Que-ce que l'Ile Pokémon?
Cette île était autrefois habitée par des humains et des Pokémon, mais aujourd'hui, il ne reste plus que des Pokémon. Bien qu'on ne trouve pas tous les types de Pokémon dans ce lieu, il en existe quand même beaucoup. Etant donné qu'une île de ce type est un endroit très précieux, il est strictement interdit de capturer des Pokémon ici !

Le véhicule ZERO-UN
Une machine automatique très versatile, développée par le Prof. Chen pour la recherche sur l'Ile Pokémon. Ce véhicule est pourvu d'un système de freinage automatique pour éviter toute collision avec un Pokémon.

Démarrer la partie

Ces informations sont très importantes ! Lisez ce manuel attentivement avant de commencer la partie.

Allumez !

Lors de votre première partie, sélectionnez NOUVEAU JEU. Après cela, choisissez simplement CONTINUER.

Ecran titre

Entrez votre nom

Vous devez d'abord entrer votre nom afin que je puisse vous imprimer une CARTE DE PHOTOGRAPHE PKMN. Sans cette carte vous ne serez pas admis sur l'Ile Pokémon. Lorsque vous avez fini, sélectionnez OK et confirmez avec le Bouton .

Ecran d'inscription du nom

Terminer la partie

Lorsque vous êtes prêt à terminer la partie, assurez-vous de venir dans mon laboratoire pour sauvegarder en sélectionnant SAUVEGARDER. Ainsi, toutes les photos que vous avez prises seront sauvegardées sur le Game Pak. Lors de votre prochaine partie, choisissez simplement CONTINUER. Si vous choisissez NOUVEAU JEU, toutes les photos que vous avez prises seront effacées. N'éteignez pas non plus votre console pendant une partie, ou vous perdrez d'importantes photos!

Labo du Prof. Chen

A propos des Options

Ecran options

- **ECRAN**
  Si l'écran n'est pas centré, utilisez cette option pour le cadrer correctement. Appuyez sur START pour le faire revenir dans sa position de départ.
- **SON**
  Réglez la musique et les effets sonores du jeu. Si vous choisissez STEREO, assurez-vous que le câble est bien connecté à votre téléviseur.
- **REGLAGE BOUTON Z**
  Utilisez le Bouton Z pour régler le focus de votre appareil. Si vous choisissez l'option MAINTENIR, maintenez le Bouton Z pour faire le point et relâchez-le pour revenir à la normale. Si vous choisissez FIXE, appuyez sur Z une fois pour faire le point et appuyez une seconde fois pour revenir à la normale (voir explications "Utiliser la Manette" pour plus de détails).
- **REGLAGE STICK**
  Utilisez le Stick pour regarder autour de vous. Lorsque vous voulez regarder à droite ou à gauche, donnez simplement la direction voulue au Stick. Cependant, la manipulation pour regarder en haut ou en bas est différente...

Lorsque vous souhaitez regarder vers le haut, dirigez le Stick analogique vers le bas.

Configuration INVERSÉE

Lorsque vous souhaitez regarder vers le bas, dirigez le Stick analogique vers le haut.

Choisissez la configuration qui vous convient le mieux.

Configuration NORMALE
Dirigez le Stick analogique vers le haut pour regarder vers le haut et vers le bas pour regarder vers le bas.

Utilisation de la Manette

Voici votre manette – ou votre appareil photo pourrait-on dire. Il se peut même que vous la trouviez plus facile d'emploi qu'un véritable appareil photo !

Sur les écrans de menu, appuyez sur le Bouton A pour confirmer votre sélection et sur le Bouton B pour l'annuler.

Boutons pour prendre des photos

Stick analogique
Attention aux environs. Surtout, regardez bien partout autour !

Bouton Z
Si vous voyez un Pokémon, attrapez vite votre appareil photo...

Appuyez et maintenez

Bouton A
...et prenez la photo !

C'est comme ça que ces prises de vue ont été faites. Vous voyez, c'est facile !

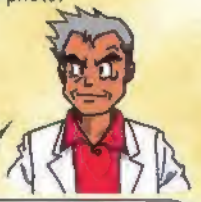
Boutons pour utiliser des objets

Vous ne pouvez pas vous servir de ces objets en utilisant votre appareil photo.

A Jeter de la nourriture pour Pokémon.

B Jeter une Agass' Ball.

Jouer de la Poké Flûte.



J'expliquerai ces objets plus en détail dans le chapitre "Objets utiles".

Jeter un rapide coup d'œil

Vous pouvez regarder autour de vous plus rapidement en utilisant les Boutons C qu'en utilisant le Stick analogique. Pour regarder derrière vous, appuyez deux fois sur le Bouton C ou C. Appuyez sur le Bouton C pour regarder vers l'avant à nouveau.

Déroulement de la partie

Vous êtes maintenant prêt à commencer une nouvelle partie. Montrez donc vos talents de photographe pour voir !

Prendre des photos de Pokémon

1. Aller aux circuits

Lorsque vous commencez votre partie, vous devez d'abord me rendre visite dans mon laboratoire. Sélectionnez PARCOURS et appuyez sur A.

Laboratoire

2. Sélectionner un circuit

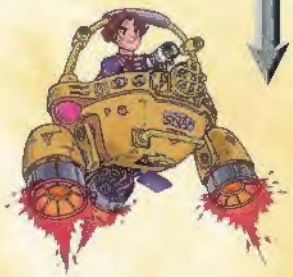
Sélectionnez le circuit que vous voulez faire. Au début, vous ne pouvez que choisir PLAGE, mais au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous obtiendrez une multitude de circuits différents.

Ecran de sélection de circuit

3. Démarrer

Sauter dans le ZERO-UN et préparez-vous à mitrailler !

START!



4. Trouver des Pokémon

Un fois que le ZERO-UN commence à se déplacer, cherchez les Pokémon. Pour cela, utilisez le Stick analogique pour observer les environs.

5. Faire la mise au point

Vous tomberez bientôt sur PIKACHU™. Lorsqu'il apparaîtra, appuyez sur Z pour faire la mise au point. Le ZERO-UN ne s'arrêtera pas, alors soyez rapide ou vous manquerez l'occasion !

6. Prendre des photos

Lorsque vous pensez "C'est maintenant !", appuyez sur le Bouton A pour déclencher l'obturateur. Lorsque le viseur au centre de l'écran devient rouge, c'est le moment de prendre la photo !

Essayer à nouveau est aussi facile !

Si vous appuyez sur START pour mettre le jeu en pause, vous pouvez immédiatement quitter le circuit ou le recommencer depuis le début.

L'indicateur de mise au point apparaît quand la mise au point est faite.

7. Continuez à prendre des photos

Si vous prêtez attention aux alentours, vous pourrez prendre des photos d'une variété de Pokémon. Chaque pellicule permet de prendre 60 photos, alors appuyez sans compter !

NOUVEAU et ?
Lorsqu'un Pokémon qui n'est pas dans votre guide (voir chapitre "Notation et Rapport du Prof. Chen") est capté par votre objectif, le mot NOUVEAU apparaît à l'écran. Lorsqu'un ? apparaît, cela signifie que le senseur ne peut pas l'identifier.

8. Atteindre le point d'arrivée

Lorsque vous atteignez le point d'arrivée, le circuit est terminée. Vous pouvez maintenant sélectionner vos photos sur **l'Ecran de Visualisation des Photos.**

Choisissez les photos que vous allez montrer au Prof. Chen.

1. Vérification des photos

Vous ne pouvez me montrer qu'une seule photo pour chaque type de Pokémon (je suis quelqu'un de très occupé vous savez !). Sélectionnez les meilleures images et marquez-les du logo du Prof. Chen.

Ecran de visualisation des photos

Logo du Prof. Chen

2. Sélection des photos

En sélectionnant MARQUE CHEN, vous pourrez visualiser vos photos par groupes de six. Utilisez le Stick analogique pour les faire défiler. Choisissez une photo et appuyez sur le Bouton A pour visualiser uniquement les photos des Pokémon du même type. Jetons d'abord un coup d'œil aux photos de PIKACHU.

3. Comparer les photos de Pokémon

Utilisez le Stick analogique pour ne faire défiler que les photos de PIKACHU. Lorsqu'une image vous plaît, appuyez sur le Bouton A pour la marquer de l'icône du Prof. Chen. Vous reviendrez ensuite à l'écran avec toutes vos photos. Si vous voulez revenir à cet écran sans choisir de photo, appuyez sur le Bouton B.

Comparaison des photos avec le Bouton Z
Les Pokémon que vous m'avez déjà montrés apparaîtront à gauche de l'écran. Appuyez sur le Bouton Z pour les comparer.

4. Avez-vous visualisé toutes les photos ?

La photo que vous aurez sélectionnée sera marquée de l'icône du Prof. Chen et les autres photos de PIKACHU s'assombriront. Assurez-vous de bien visualiser toutes les photos en surbrillance !

Avez-vous vérifié toutes les photos que vous avez prises ? Celles qui sont lumineuses sont celles que vous n'avez pas encore examinées. N'oubliez pas de les visualiser !

Notation et rapport du Prof. Chen

Waow! Vous avez pris pas mal de photos! Bon, voyons voir si elles peuvent m'être utiles pour mon rapport.

Visez les hauts scores !

Je donnerai une note aux photos portant la marque du Prof. Chen et j'enregistrerai ensuite ces photos. Si vous me proposez une photo de Pokémon déjà enregistré, je comparerai les deux. Apportez m'en autant que vous voulez !

Pour faire défiler les scores rapidement...

Appuyez sur le Bouton A.

Les secrets des hauts scores

- **TAILLE** plus ils sont gros, plus vous marquez de points
- **POSE** photographiez-les en activité
- **TECHNIQUE** assurez-vous de bien les centrer
- **AUTRES PKMN** prenez-les avec d'autres Pokémon du même type

Pouvez-vous prendre cette photo?

Excellent!

Le Pokémon est en gros plan et actif.

Pas si bien.

Vos photos sont intégrées au Rapport

Les photos que j'ai examinées sont enregistrées dans le Rapport PKMN. A n'importe quel moment, vous pourrez les consulter en choisissant RAPPORT PKMN dans le laboratoire. Apportez-moi autant de photos que vous pouvez et finissons ce rapport!

Regardez les conseils écrits sur la couverture du rapport. Mettez-les en application, cela vous sera utile...

RAPPORT PKMN

Vous pouvez afficher les Pokémon par numéro, ordre alphabétique, circuit ou classement par score.

Vous pouvez consulter les photos quand vous voulez.

MEILLEURE PHOTO

Votre MEILLEURE PHOTO est la photo qui vous a rapporté le plus de points.

Vous pouvez, avec un ami, prendre des photos du même Pokémon et voir qui obtient le score le plus élevé. Commencez par exemple par prendre des photos du ROUCOOL™ apparaissant au début du circuit PLAGE.

Pouvez-vous prendre cette photo?

4520 points

Constituer un album

Comment ça va ? Vous prenez pas mal de photos maintenant. Mais je parie qu'il y a des photos que vous adorez, même si elles ne rapportent pas beaucoup de points. Sauvegardez ces photos dans votre album !

Sauvegarder vos photos préférées dans un album

Vous pouvez sauvegarder dans un album les photos que vous ne conservez pas dans le Rapport PKMN. Pour sauvegarder une photo dans l'album, sélectionnez MARQUE ALBUM sur **l'Ecran de visualisation des photos** et marquez l'image que vous voulez sauver.

Ecran de visualisation des photos

Consulter l'album

Pour consulter votre album, sélectionnez ALBUM PKMN dans le laboratoire. Si vous n'avez sauvegardé aucune photo sur **l'Ecran de visualisation des photos**, vous ne pourrez pas sélectionner ALBUM PKMN dans le laboratoire.

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 60 photos dans votre album. Vous pouvez même enregistrer des images ne contenant aucun Pokémon.

Classer les photos dans l'album

ALBUM PKMN

Sélectionnez AGRANDIR

AGRANDIR

Sélectionnez une photo et agrandissez-la.

CLASSER

Classer les photos dans l'ordre que vous voulez.

EFFACER

Vous pouvez effacer des photos. Mais attention ! Celles effacées ne pourront pas être récupérées.

VOIR

Consultez les informations sur la photo.

COMMENTAIRE

Ajoutez des commentaires à vos images.

EFFACEER

Voir ci-dessus.

Ajouter des commentaires à une photo

Vous pouvez ajouter des commentaires à vos images, comme le nom du photographe ou la date.

Vous pouvez même faire une bande-dessinée avec vos photos !

Objets utiles

J'ai développé quelques objets spéciaux. Il est un peu tôt pour les confier à un débutant comme vous, mais une fois que vous aurez progressé dans le jeu, je vous les donnerai.

Bouton A — Nourriture pour Pokémon

Les Pokémon raffolent de ce fruit en forme de pomme que j'ai développé. Vous pouvez les rendre vraiment heureux en jetant ces fruits à côté d'eux.

Bouton B — Agass' Ball

Ces Agass' Ball possèdent un aérosol insecticide. Utilisez ces objets pour faire sortir les Pokémon à couvert dans les hautes herbes.

Les conseils de Chen

- **Réduisez la vitesse du ZERO-UN**
  Lorsque vous regardez derrière vous, le véhicule se déplacera plus lentement. Vous ne pourrez pas prendre de bonnes photos en regardant tout le temps devant.

- **Faites le même circuit plusieurs fois**
  Il est impossible de prendre les meilleures images d'un circuit lors de vos première parties. Parcourez-le plusieurs fois. Pensez aussi à recommencer les circuits quand vous aurez de nouveaux objets.

Poké Flûte

Chaque fois que vous appuyez sur le Bouton C vous pouvez jouer un air différent sur la flûte. Certains Pokémon réagiront à la musique, augmentant ainsi vos chances de les prendre en photo.

Si vous utilisez les objets dans des endroits étranges, il se pourrait que les Pokémon se comportent bizarrement.

A propos de la galerie

Une fois que vous avez sauvegardé un bon nombre de photos dans le Rapport PKMN et l'album PKMN, vous pouvez mettre les photos dont vous êtes particulièrement fier dans la GALERIE.

Choisissez vos quatre meilleurs clichés !

Si vous sélectionnez GALERIE sur **l'Ecran titre**, vous accéderez à **l'Ecran de galerie**. C'est ici que vous pourrez placer vos quatre meilleures photos. C'est très utile lorsque vous souhaitez montrer votre travail à vos amis.

Ecran de galerie

Lorsque vous choisissez des photos pour la GALERIE, vous pouvez les choisir dans le Rapport Pokémon et dans votre album photo. Vous pouvez classer les photos et également les agrandir.

- Vous ne pouvez accéder à la GALERIE avant d'avoir enregistré au moins quatre photos dans le Rapport Pokémon.
- Une fois que vous avez fini de choisir vos photos, n'oubliez pas de sélectionner SAUVEGARDER et d'appuyer sur le Bouton A.

Memo

PRINTED IN GERMANY